Hurry Potter

y la Magia en Snooker y Pool

El dispositivo más eficaz, simple y mágico
para comprender la geometría del billar y embocar bolas

Eladio Díaz Camblor

"Hurry Potter", y la magia en snooker y pool © 2025 by Eladio Díaz Camblor is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

“La verdad es la verdad, la diga Agamenón o su porquero”

Aunque he malgastado mucho tiempo y dinero en intentar mejorar mi juego, soy un pésimo jugador de snooker. Supongo que mi ranking, si acaso tuviera uno, sería un número de siete o más cifras.
A pesar de ello me atrevo a escribir sobre snooker y -peor aún- sobre pool, un juego al que no he jugado prácticamente nunca.

Ante esta advertencia, tiene el lector una magnífica oportunidad de dejar de leer aquí mismo y olvidarse de estas hojas. Es posible que con ello evite una absurda pérdida de tiempo y dinero. Bueno, de dinero no, puesto que esta obra se publica de forma gratuita bajo una licencia Creative Commons que permite su difusión siempre que se cite al autor (es decir, yo), no se haga con fines comerciales y se comparta bajo estas mismas condiciones.

Si, por el contrario, decide el lector seguir con su lectura puede que encuentre alguna cosa interesante. Observe que he dicho “alguna” y no “muchas”.

Gracias por haber seguido leyendo. Espero no defraudarle.

Para cualquier corrección, enmienda, duda, sugerencia o aportación material (en euros, por favor) tenga la amabilidad de dirigirse a la dirección de correo electrónico:

hurrypottersnooker@gmail.com

En la elaboración de este trabajo se ha utilizado exclusivamente software libre, concretamente las aplicaciones open draw y open writer de la suite Open Office
Las fotografías han sido realizadas en la mesa de snooker de la cafetería “Snooker”, de Gijón. Asturias

"Hurry Potter", y la magia en snooker y pool © 2025 by Eladio Díaz Camblor is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Empecemos por el principio:

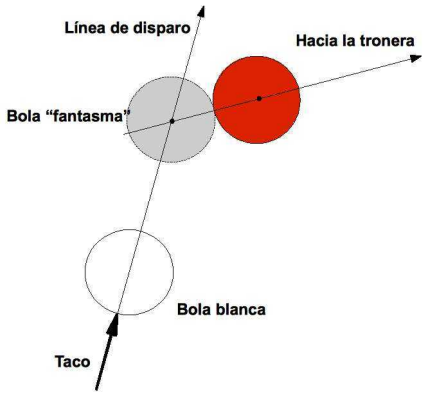
“Los juegos de billar que consisten en embocar bolas en troneras son extremadamente sencillos.”

¡No, por favor, no se vaya ahora! ¡Puedo explicarlo! Intentémoslo así:

***“*La geometría involucrada en la acción de impulsar una bola *(lanzadora)* hacia otra bola *(objetivo)* para embocarla en una tronera es extremadamente sencilla, especialmente si sólo tenemos en cuenta esta acción, sin importar a dónde vaya a ir la bola blanca”**

En esencia, si tenemos una bola objetivo y una tronera a la que queramos dirigirla basta llevar la bola lanzadora (en adelante, la “bola blanca”) hasta una posición en que su centro esté situado exactamente en la línea formada por la tronera y el centro de la bola objetivo.

La geometría involucrada es muy, muy sencilla. Meter bolas es relativamente “fácil”. Jugar bien es endiabladamente difícil. Quien lo probó lo sabe.



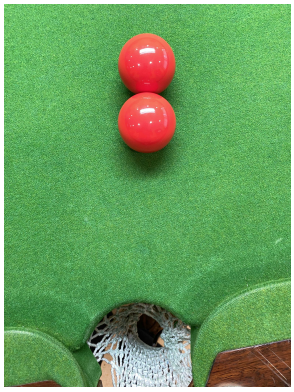
Este sistema, uno de los más conocidos para apuntar en snooker y pool utiliza el concepto de “bola fantasma”. En esencia se trata de que el jugador imagine y visualice mentalmente una bola virtual cuyo centro geométrico estuviera formando una línea recta con el centro de la bola objetivo y con la tronera en la que se pretende introducir ésta.

Si el jugador consigue llevar la bola blanca con suficiente energía exactamente a la posición de esta bola fantasma, embocará indefectiblemente la bola objetivo.

La relación entre la bola fantasma y la bola objetivo sería la misma que en la jugada que en snooker se denomina “plant”, en la que los centros de dos bolas rojas que se tocan entre sí forman una línea dirigida exactamente hacia la tronera. Todos sabemos que si las dos bolas cumplen estas condiciones es imposible fallar, siempre que la bola blanca llegue desde un ángulo apropiado.

Reconozcámoslo. Aunque siempre resulta vistoso y espectacular, no hay tiro más fácil en snooker.

"Hurry Potter", y la magia en snooker y pool © 2025 by Eladio Díaz Camblor is licensed under CC BY-NC-SA 4.0



Posición de "plant". Si la bola blanca golpea con buen ángulo la roja de arriba, no hay fallo posible. Si las bolas están separadas entre sí, la cosa cambia.

La dificultad de este método es que, a diferencia de lo que ocurre en el "plant", esa "bola fantasma" carece de entidad física. No es más que un lugar geométrico, una idea, una entelequia.

¿Verdad que no estaría mal hacer visible la posición que debería ocupar esa bola fantasmagórica?

Pues lo que propondré en estas escasas páginas será precisamente una ayuda para resolver este problema. Vamos a intentar que esa bola fantasma se haga visible, tome cuerpo, tenga entidad. Para ello utilizaremos un sencillo dispositivo físico, tangible, que iré explicando a continuación.

Lamentablemente, no podremos utilizarlo en competición. Ni siquiera en partidas amistosas.

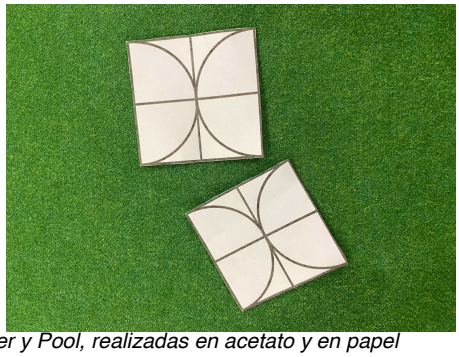
Salvo que demos con un contrincante verdaderamente complaciente... y al que no le importe perder.

Sin embargo, creo sinceramente que será una gran ayuda para entender mejor la geometría del billar y acostumbrarnos a visualizar el tiro mientras entrenamos.

El dispositivo que vamos a utilizar no puede ser más sencillo. Se trata de un trozo de papel o de lámina plástica transparente (por ejemplo, de los llamados "acetatos", utilizados en retroproyección)
Sobre este soporte tendremos que fotocopiar, imprimir o dibujar una figura muy simple, que encontraremos en las últimas páginas de este trabajo.

*Para darle nombre a este dispositivo, me he permitido un juego de palabras en inglés. Como lo que se consigue con él parece magia, y pidiendo perdón a J.K.Rowling, lo he llamado "**Hurry Potter**" (vendría a significar algo así como "embocador apresurado")*
"Embocar" es el nombre que recibe en castellano el hecho de meter una bola en la tronera. En inglés es "to pot"
Espero que Doña Joanne no se moleste por esta broma. Por supuesto, en caso de que no le gustara, yo le cambiaría inmediatamente el nombre a mi artefacto.

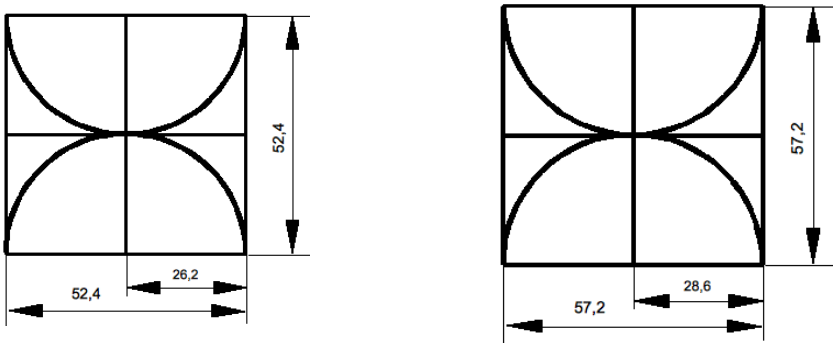
"Hurry Potter", y la magia en snooker y pool © 2025 by Eladio Díaz Camblor is licensed under CC BY-NC-SA 4.0



Versiones del "Hurry Potter", para Snooker y Pool, realizadas en acetato y en papel

En realidad no habría inconveniente en que en lugar de un acetato imprimiéramos o dibujáramos nuestro "Hurry Potter" en una hoja de papel blanco. No queda tan bonito como el acetato, pero será igual de eficaz.

Es importante advertir que las bolas de snooker y de pool tienen tamaños diferentes: 52,4 mm la bola de snooker; 57,2 mm la bola de pool, por lo que para cada uno de los juegos deberemos utilizar el "Hurry Potter" del tamaño correspondiente.
Las líneas curvas no son imprescindibles para el funcionamiento del "Hurry Potter". Tienen más bien un cometido estético y de algún modo refuerzan la "presencia" de la bola fantasma.
En las páginas finales se representan a tamaño real ambos dispositivos y además un modelo esquemático con un mínimo de líneas.



Los dibujos de esta página no tienen las dimensiones reales

¿Cómo utilizarlo?
Una vez impresa la figura de nuestro "Hurry Potter", sea en acetato o en papel, sólo tendremos que recortarla y doblarla en ángulo recto por la línea central entre las dos líneas curvas. De esta manera conseguiremos el más sencillo, eficaz, barato y mágico dispositivo de ayuda para embocar bolas: El **"Hurry Potter"**

Hurry Potter", impreso y doblado, listo para ser utilizado

"Hurry Potter", y la magia en snooker y pool © 2025 by Eladio Díaz Camblor is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Hay varias formas de pedirle a “Hurry Potter” que haga su magia.

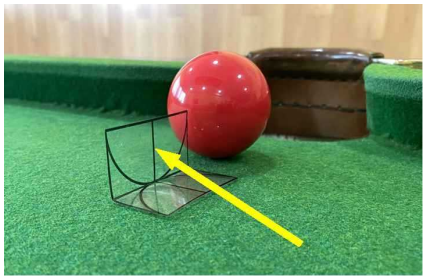
Vamos con **la primera:**
Podemos poner el lado largo de nuestro Hurry Potter apuntando hacia la tronera, a través del centro de la bola objetivo. Para embocar sólo deberemos dirigir la varita mágica *(digo, el taco)* a través del centro de la bola blanca, hacia la línea vertical que señala el centro de la “bola fantasma”. Pero, como toda magia necesita un conjuro para funcionar, mientras golpeamos la bola tendremos que recitar el conjuro

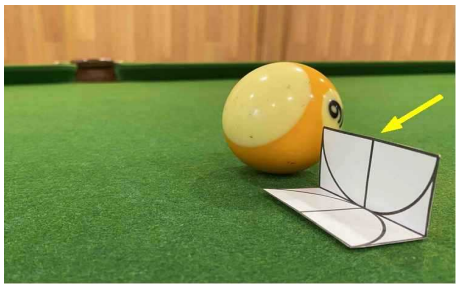
“SPHAERAM INSERUI”
“meto la bola”

Cuando lancemos la bola blanca, golpeándola en su centro y con el taco apuntando con precisión hacia la línea marcada, ésta golpeará en el sitio exacto y lanzará la bola objetivo hacia la tronera, obedeciendo al conjuro.

Si esto no es magia no sé lo que es... pero ¡Cuidado! la magia no funcionará si no decimos el conjuro adecuado. Y no quiero pensar en lo que sucedería si lo decimos mal.

Al colocar el Hurry Potter debemos tener cuidado con la posición de la pestaña que queda sobre la mesa, para colocarla de manera que deje pasar la bola blanca en su movimiento. Es algo así como cuando en atletismo se colocan las vallas de manera que puedan ser derribadas sin entorpecer la marcha de los corredores.





La flecha amarilla señala el lugar al que tenemos que apuntar el taco. Obsérvese la posición de la pestaña sobre el tapete, colocada de manera que permite el paso de la bola blanca

La ventaja de este método es que se nos hace claramente visible la línea hacia la que debemos apuntar el taco. Recordemos que se trata de la línea vertical negra del centro, que señalaría el centro de la bola fantasma, cuya mitad inferior se ve dibujada en vertical, contigua a la bola roja.

La flecha señala el lugar al que hay que apuntar el taco, a través del centro de la bola blanca.

Utilizando nuestro “Hurry Potter” de esta forma nos encontramos con una limitación: Sólo podemos utilizarlo en ángulos abiertos. En los ángulos cerrados *(*bola blanca casi en línea con el eje bola objetivo-tronera*)* la bola blanca tropezaría con el borde del dispositivo y el

"Hurry Potter", y la magia en snooker y pool © 2025 by Eladio Díaz Camblor is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

choque produciría resultados tan imprevisibles como un conjuro mal pronunciado.

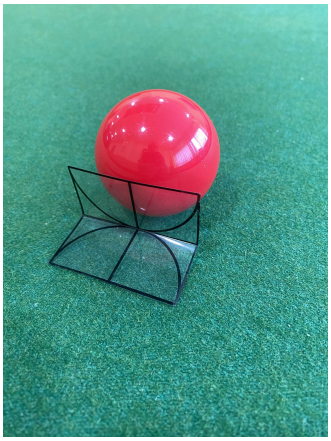
Estas posiciones no son idóneas para usar el "Hurry Potter", pues la bola blanca golpearía el borde, produciendo resultados aleatorios.

La **segunda forma** de despertar la magia del Hurry Potter consiste en apuntar la línea central de nuestro "Hurry Potter" hacia la tronera a través del centro de la bola objetivo.

Es un sistema más flexible, puesto que en ningún momento se entorpece el movimiento de la bola blanca, sea cual sea el ángulo desde el que apuntemos.

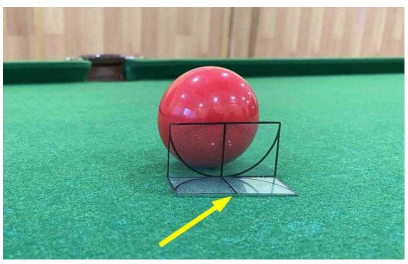
Esta vez el conjuro es:

"Pilam inforo"
"Emboco la bola"



La línea que marca el centro de la bola fantasma forma una línea recta con el centro de la bola objetivo y con la tronera.

La mala noticia es que no tendremos una representación clara del sitio hacia el que debemos apuntar el taco.



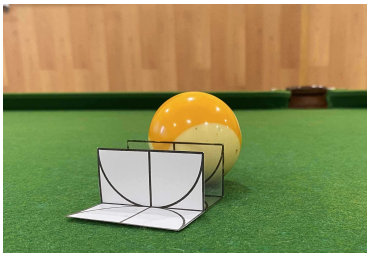
La flecha marca el punto hacia el que hay que dirigir el taco

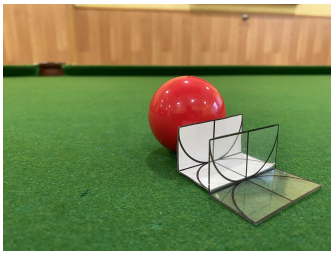
Aunque se hace visible el llamado "punto de bola", que es el punto en el que la bola blanca debe golpear a la bola objetivo, nuestro objetivo reposa ahora sobre la mesa y no se nos hace tan aparente. En realidad es tan solo un punto -la proyección sobre el tapete

"Hurry Potter", y la magia en snooker y pool © 2025 by Eladio Díaz Camblor is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

del centro de la bola fantasma- y está por debajo del nivel del taco. *Nadie es perfecto...*

Esta dificultad se puede obviar con la **tercera forma**, utilizando dos ejemplares de nuestro "Hurry Potter" *(al precio que están, seguro que nos los podremos permitir)*, colocando uno de ellos manera que quede pegado a la bola mientras que el otro queda separado de ella justamente la distancia de media bola.



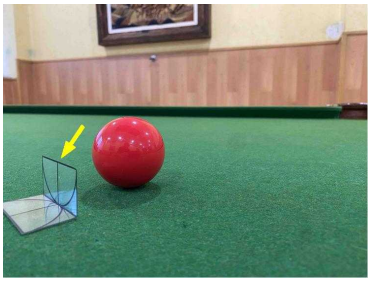


Se pueden utilizar tal como se ve en la foto o retirando el "Potter" más próximo a la bola objetivo.

Una vez colocados así, se puede retirar el más próximo a la bola, de forma que el más alejado de ella señalará la línea (ahora es una línea y no un punto) a la que hay que apuntar el taco. Si en esta posición retiramos el "Hurry Potter" más próximo a la bola, dejando sólo el más alejado de ella, tendríamos la mejor ayuda para embocar, sin estorbos y con la representación visible de la línea a la cual debemos dirigir el taco. Debemos prestar mucha atención al conjuro, que en esta ocasión es:

"Duo unum superat"

"Dos son mejor que uno"

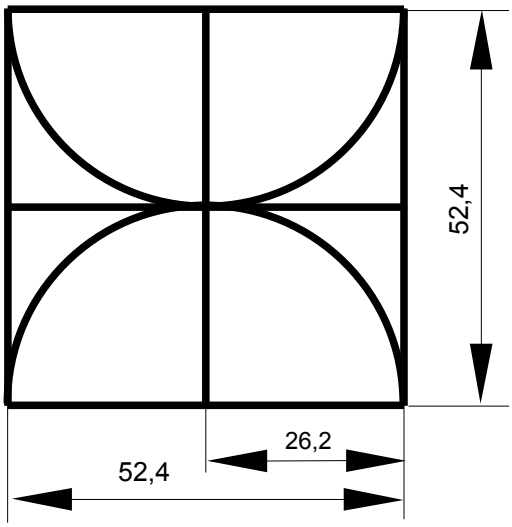


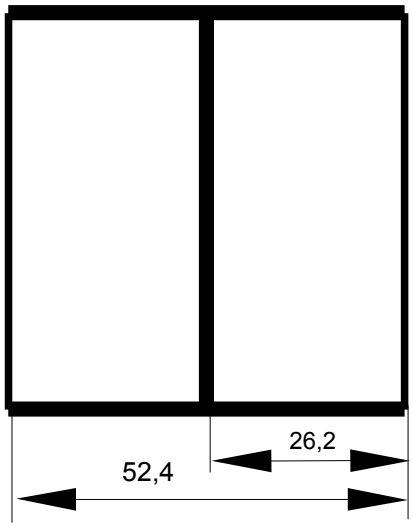
La distancia entre la bola y el "Hurry Potter" aparece agrandada por estar la foto tomada con un angular. En realidad la distancia es de media bola. La flecha señala la línea hacia la que hay que apuntar el taco a través del centro de la bola blanca.

Gracias, amable lector, por haber llegado hasta aquí. Espero que hayas encontrado *alguna* cosa de interés y si, además, te has reído un poquito estaré feliz.

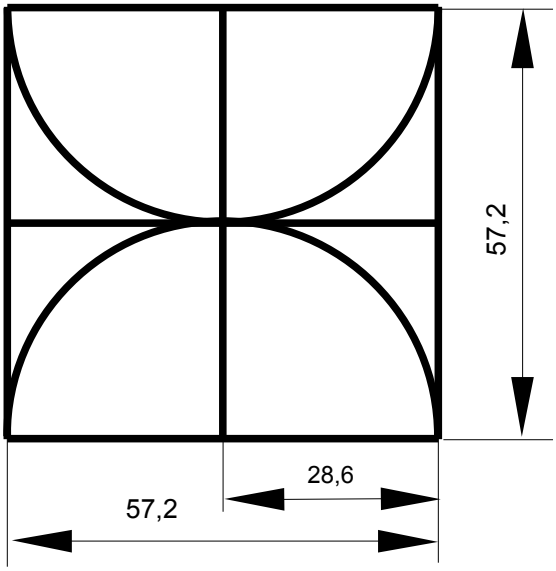
A continuación encontrarás las páginas en las que he dibujado el "Hurry Potter" y que podrás fotocopiar.

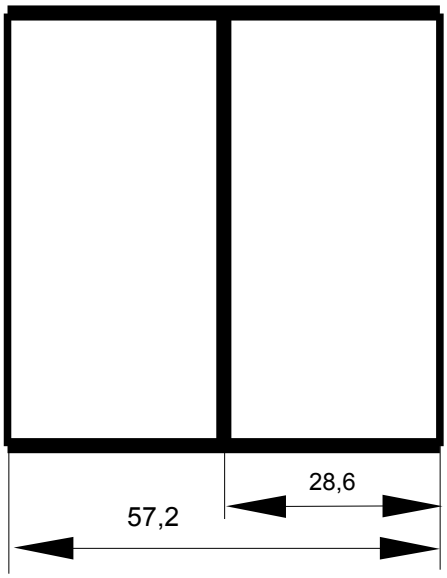
"Hurry Potter", y la magia en snooker y pool © 2025 by Eladio Díaz Camblor is licensed under CC BY-NC-SA 4.0





Esquemático snooker

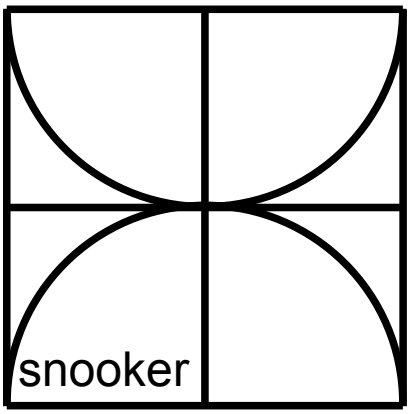


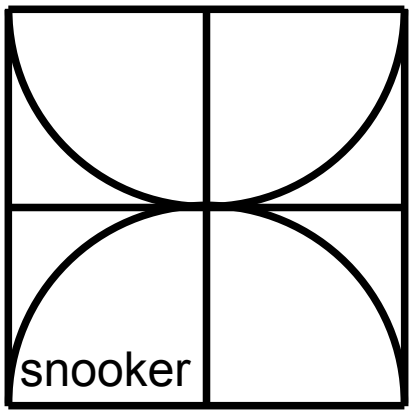


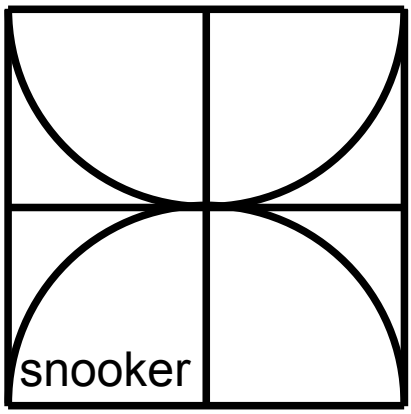
Esquemático pool

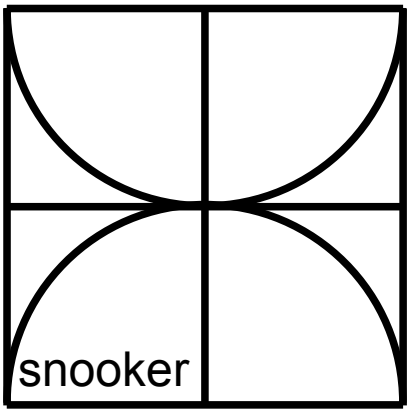
Trazado de los “Hurry Potter”

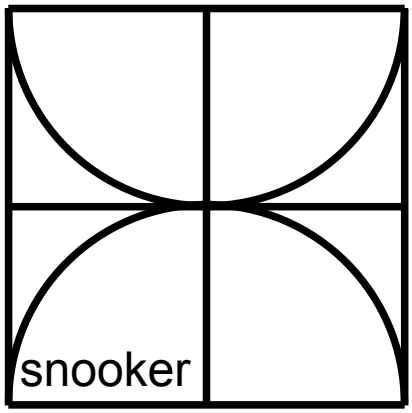
CC BY NC SA

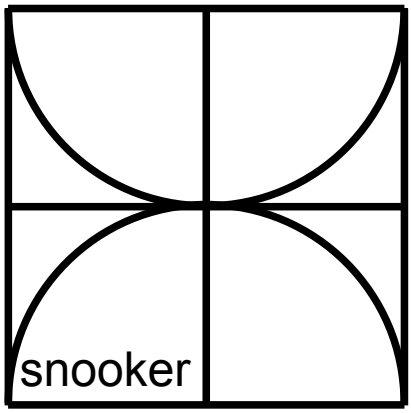

snooker

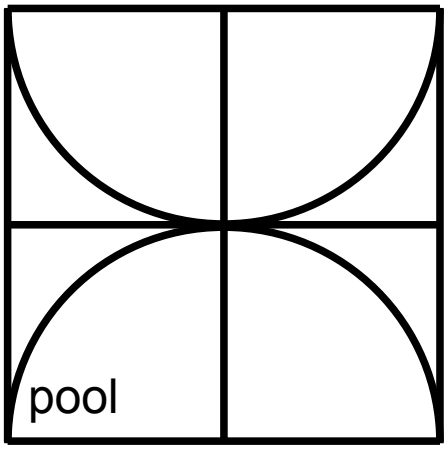

snooker

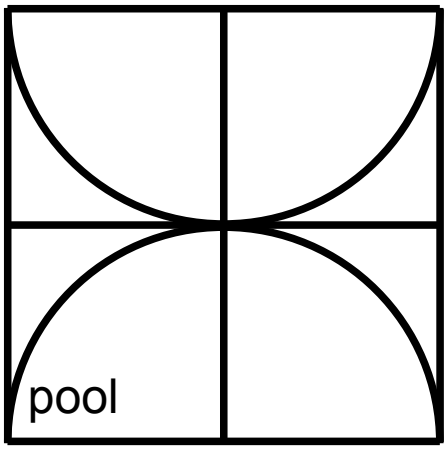

snooker

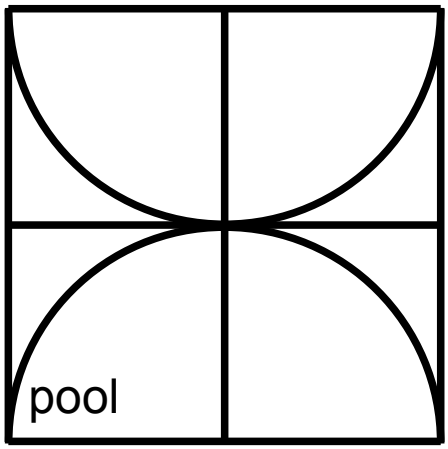

snooker

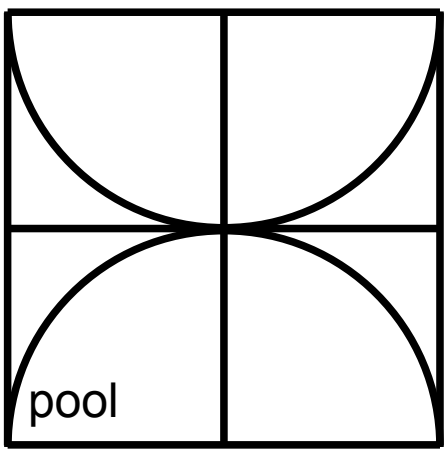

snooker

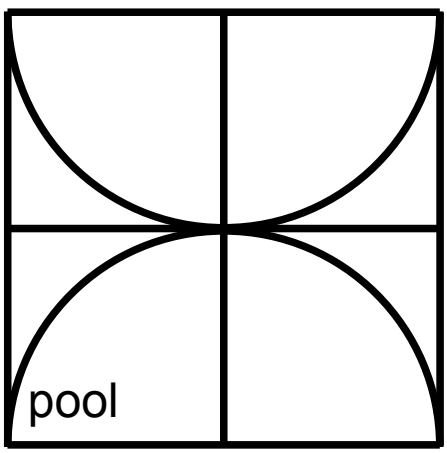

snooker

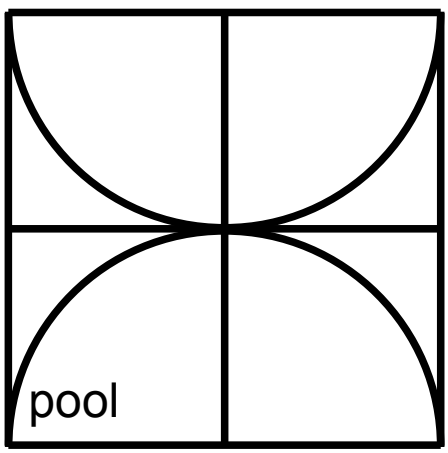

pool


pool


pool


pool


pool


pool

cc BY NC SA

En la dirección

https://archive.org/details/@ctrlaltsupr

Puede el lector encontrar esta y otras obritas del mismo autor.

O puede escanear este código QR

¡Y por el mismo precio, oiga!!

"Hurry Potter", y la magia en snooker y pool © 2025 by Eladio Díaz Camblor is licensed under CC BY-NC-SA 4.0